L'ATARIEN

LE MAGAZINE DU CLUB ATARI FÉVRIER 84 N° 2

Bimestriel



JOUEZ A SAUTE-CHAÎNES

ÉCOLE PRIMAIRE: QUAND SONNE L'HEURE DE LA MICRO

CHANGEZ D'ÈRE AVEC LA GAMME DES ORDINATEURS XL

TABLEAUX SCORES: COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

JEU-TEST: QUEL TYPE D'ATARIEN ÊTES-VOUS ?

ATARI A Warner Communications Company

SOMMAIRE

COURRIER DES ATARIENS

CARTES DE FIDÉLITÉ : GARE AUX TITRES ÉPUISÉS !

Vous êtes nombreux à renvoyer vos cartes de garantie comportant vos preuves d'achat afin de bénéficier de l'avoir de programmes de jeux gratuits. Sachez cependant qu'entre le moment où vous renvoyez votre carte et celui où vous recevez votre ou vos programme(s) de jeu(x), il peut s'écouler plus de trois semaines (le délai moyen) dans le cas où le titre que vous avez commandé est épuisé. Afin d'éviter tout à la fois ces retards et le risque de recevoir un titre que vous possédez déjà voici la liste des titres épuisés :
Street Racer / Pele's Soccer / Casino / Backgammon / Tic Tac Toc / Maze Craze
Inutile donc de continuer à les commander ; en revanche n'hésitez pas à mentionner 2 ou 3 titres supplémentaires si jamais celui que vous avez sélectionné venait à manquer.

J'ai réfléchi à un sujet qui me préoccupe souvent. J'ai un ami handicapé et nous jouons régulièrement avec les programmes de jeux Atari. Je suis certain que les jeux-vidéo et la micro-informatique peuvent améliorer la vie de certains handicapés. Qu'en pensez-vous (Philippe - Viry)

Ta lettre, Philippe, nous a fait rudement plaisir. Nous sommes complètement d'accord avec toi. D'ailleurs, Pamela a elle aussi un ami handicapé qui possède une console de jeux VCS 2600. Elle lui a trouvé des manettes faciles à manipuler et il s'est tellement amusé avec qu'aujourd'hui les manettes sont un peu fatiguées... ! Oui, il est certain que la micro-informatique pourra faciliter la vie de certains handicapés dans bien des domaines. Philippe, nous te félicitons pour ta lettre pleine d'idées généreuses.

Je voudrai me procurer 5 programmes de jeux Atari que j'ai découverts dans une publicité. Pourriez-vous me les envoyer le plus rapidement possible ? (M. Géjouno-Carcassonne)

Avis à tous les Atariens : Ne nous passez plus de commandes chez Atari, rue Georges Enesco. Je vous jure que nous ne pourrons pas les satisfaire. Nos programmes de jeux sont vendus uniquement par les revendeurs agréés Atari ; nous n'en vendons pas directement. Mais si vous avez quelques difficultés à trouver un revendeur près de votre domicile - et ça m'étonnerait ! - vous pouvez toujours nous écrire. Nous vous enverrons une liste des magasins les plus proches de chez vous.

Notre collège est doté d'un Club Informatique. Notre Club s'adresse surtout cette année à des enfants qui connaissent des difficultés scolaires. Grâce à vos ordinateurs certains de ces élèves reprennent goût à l'étude parce qu'ils ont avec l'informatique retrouvé un point d'appui. Soyez-en remerciés. (M. Nique - Principal du Collège Plaisance - Créteil)

Monsieur, nous vous remercions pour votre gentille lettre. Il n'est plus permis de douter que l'usage de l'informatique à l'école est en passe de révolutionner les études et la pédagogie en général. L'année 1984 risque de voir justement éclore cette révolution informatique à l'école, au lycée ou au collège. Il est important que des hommes comme vous en garantissent le succès. En vous lisant, je crois que tous les Atariens peuvent être rassurés !

« Ils nous écrivent de loin » : Tous les mois, à l'Atarien nous recevons des centaines de lettres qui viennent des quatre coins de l'hexagone. On oublie que nous avons une multitude de lecteurs à l'étranger qui nous font signe régulièrement. Nous leur transmettons nos amitiés ainsi que celle des 40 000 Atariens « tricolores » !

Bonjour, j'ai 13 ans et je suis un fan des jeux Atari. Mon passe-temps favori est de collectionner des fiches techniques sur vos jeux-vidéo. Je vous salue... (Raubo Maciej- Grzybowska 5/707-00-132 Warszawa- Pologne)
Mon Club se porte bien. Nous organisons quand le temps nous le permet quelques championnats entre nous. L'Atarien est un journal sympa. Les membres du club Los Osos vous passent le bonjour ; j'en fais de même. A bientôt ! (Juan Carlos Valdez- Guadalupe Victoria y Callegon IO - Guamuchil Sinoloa - Mexico 81400).

Le magazine de membres
du Club Atari
9-11, rue Georges-Enesco
94008 Créteil

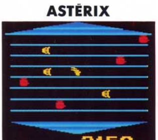
Comité de direction : Jean-Paul Lafaye. Luc Laurentin, Gilles Colomb.
Directeur de la publication : Gilles Colomb.
Rédacteur en chef : Marc Chamorel.
Coordination : Paméla Gulick.
Secrétaire de rédaction : Myléna Ljubic.
Directeur artistique : Claude Mayet.
Crédit photographique : Hervé de Mestier, André Abegg, Philippe Hennessy.
Chef de fabrication : Alain Weber.
Chef de studio : Françoise Meunier.

L'Atarien est édité par Rive Ouest-Cato Johnson France S.A. au capital de 200 000 F.
N° de siret 41092012 0071 M - 39, rue de l'Est 92100 Boulogne pour le compte de P.E.C.F. Atari-Siège social 18, rue Troyon - 75017 Paris Sarl au capital de 7 800 000 F siren 62 20 47 280.
Dépôt légal : Février 1983.
Tarif de l'abonnement : 42 F (6 numéros).

Photogravure : Omegraph - 7, place Henri IV - 94220 Charenton. Impression : SEGO - 9, chaussée Jules-César - 95000 Cergy.
Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

NOUVEAUTÉS V.C.S.

ASTÉRIX



1 ou 2 joueurs
Astérix est au milieu de l'écran : tout autour de lui, et dans les deux sens, défilent toutes sortes d'objets, les bons et les mauvais ! Les mauvais, ce sont les harpes, qui symbolisent la musique insoutenable du druide... Le moindre contact, et vous perdez un de vos Astérix !
Le reste, c'est du bonus, et il suffit aussi de les toucher, pour marquer des points. Plus la partie dure, plus ces objets ont de valeur : potions magiques, statuettes, boucliers, valent de 50 à 200 points.
Enfin, c'est à Obélix de jouer... Et la vitesse d'action double ! Un exercice de réflexes hallucinant !...

SNOOPY



1 ou 2 joueurs
Vous connaissez sans doute Snoopy, le chien de Charlie Brown, toujours installé sur le toit de sa niche ? Eh bien, le voici aux prises avec son vieil ennemi, le Baron Rouge, un as de l'aviation. Bref, un duel aérien hilarant entre Snoopy sur une niche volante et un avion aussi rapide qu'insaisissable ! Les deux adversaires se mitraillent sans interruption (on voit même les trous des balles sur la niche !) : l'avion touché laisse tomber un os. Snoopy doit le rattraper au vol pour espérer se débarrasser totalement de l'avion au prochain coup... Astucieux, mais difficile !
Trois musiques composent la bande-son de ce programme de jeu plein d'action et d'humour.

MARIO BROTHERS

1 ou 2 joueurs
Les frères Mario doivent transporter un maximum de colis. Pour cela, ils sautent d'étages en étages en évitant de rapides boules de feu. Attention aussi aux tortues : le moindre contact, et c'est l'élimination ! Mais en sautant, Mario peut heurter du crâne l'étage où se trouve une tortue : celle-ci est assomée, il ne reste plus qu'à l'attraper. Et pour chaque tortue apparaît enfin, en haut de l'écran, un des précieux colis !
Bien sûr, le jeu comporte plusieurs phases. Après deux vagues de tortues, à vous de récolter un maximum de ballons dans un temps limite. Puis les tortues sont remplacées par des singes... qui accélèrent au lieu de rester assomés !
Le plus drôle est encore de jouer à deux simultanément en se gênant l'un l'autre !

PIGS IN SPACE*

1 joueur
Trois petits cochons dans l'espace, et trois épreuves différentes, que vous sélectionnez au début de la partie. La première épreuve est une sorte de Space Invaders : mais les monstres de l'espace sont devenus de vilains canards, qui bombardent votre petit cochon sans interruption !
Seconde épreuve : des oiseaux de l'espace et des météorites traversent horizontalement l'écran. Vous devez guider votre petit cochon jusqu'à son vaisseau spatial, en haut de l'écran. Mais les météorites et les oiseaux vous font redescendre... Rien à faire contre les oiseaux, sinon les éviter ! En revanche, votre petit cochon cosmonaute peut détruire les météorites au contact et amasser ainsi du bonus !
Troisième épreuve : un étrange couloir dans lequel monte le troisième petit cochon. Il peut tirer, mais ses tirs sont toujours courbes... A vous de bien calculer la trajectoire pour détruire les monstres qui vous attendent sur des plates-formes, tout au long du couloir ! Le plus difficile des trois jeux !

* Série Muppets.

OBÉLIX

1 joueur
Obélix est en haut de l'écran et transporte ses fameux menhirs. Astérix est en dessous, et affronte à grands coups de potion magique des légionnaires Romains. Comment s'en débarrasser ? A Astérix d'assommer d'abord le légionnaire ; puis Obélix doit laisser tomber son menhir sur le malheureux ! Un exercice difficile à synchroniser ! Si la manœuvre rate, le légionnaire se réveille, devient fou furieux (tout rouge) et se rue sur le pauvre Astérix !
Le programme de jeu regorge de beaucoup d'autres astuces qui en font à la fois un jeu de réflexes et de tactique. Et Astérix et Obélix sont plus vrais que nature.

« A HAUTE ET INTELLIGIBLE VOIX... »

Ça y est ! Vous l'attendiez tous et l'on vient de vous l'installer. Le téléphone magique est branché mais attention, il ne suffit pas de composer le numéro sur le cadran. Suivez parfaitement les instructions et votre message sera impeccable : tout d'abord, je vous conseille de préparer à l'avance votre texte afin de ne pas hésiter. Ensuite sachez que vous disposez de 3 minutes. Enfin n'oubliez surtout pas de donner dès les premières secondes votre n° de carte de membre, vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone. Soyez précis, parlez clairement et le tour sera joué. Quant au répondeur, vous l'écouterez, à lui seul il vaut déjà le coup de téléphone.

« LES ATARIENS D'ABORD »

Ecoutez bien : dans chaque numéro de l'Atarien, vous n'avez certainement pas été déçu par la place que nous avions accordé aux championnats de France et du Monde ATARI. Rassurez vous, il en sera de même pour les numéros à venir. Mais tels que je vous connais, je devine que vous seriez bien curieux de savoir quel programme de jeu nous avons sélectionné pour le championnat 84.
Mais pour l'instant motus : Pac-Man de nouveau, une autre fois Centipède ? Certainement pas ; mais une chose est sûre, les membres du Club ATARI seront les premiers prévenus...

RÉSULTATS DU JEU-CONCOURS "JUNGLE HUNT"

Cinq cassettes du COSMOS de New York pour les cinq gagnants du Jeu-Concours "Jungle Hunt"
(désignés par tirage au sort)

Mlle DEL-FA Sabine
17, rue des Orchidées
98000 Monte Carlo

M. TREFAULT Yves
3, rue Honoré de Balzac - B.P. 35
45046 Orléans - La Source

M. BALESTIE Emile
Gendarmerie Nice Centre
06300 Nice

M. RODRIGUEZ Xavier
1, square Jasmin
78150 Le Chesnay

M. PEYRON Jérôme
14, rue du Clos
75020 Paris

SOLUTIONS DU JEU-CONCOURS "KANGAROO"

Pour gagner, il fallait :
Actionner le levier jaune vers B afin de faire tomber les 24 noix de coco et Petit Kangourou dans les paniers 2 et 3.
Nom du thème musical du programme de jeu :
DIXIE.

PEN-PALS INTERNATIONAL :

Et si l'Atarien vous donnait la possibilité d'avoir un correspondant faisant partie d'un Club Atari à l'étranger. Songez aux parties d'enfer que vous feriez avec cet ami d'aventure il vous invitait par exemple à passer un bout de vacances d'été en Angleterre. Pour cela, c'est très simple. Remplissez une feuille en indiquant vos nom, prénom, âge, adresse, n° de téléphone, vos passions et -très important- votre n° de carte de membre. Avec tous ces éléments-là soyez certains que d'ici peu, vous aurez l'adresse d'un Atarien qui, à l'autre bout du monde, attend déjà de vos nouvelles...

Atariement vôtre

JE VEUX DEVENIR ATARIEN

BULLETIN D'INSCRIPTION AU CLUB ATARI à retourner à : Club ATARI G.CAM-BP 681 95200 Sarcelles

OUI, je veux faire partie du Club ATARI, recevoir l'ATARIEN pendant un an (6 numéros) et bénéficier de tous les avantages réservés aux membres du Club.
Je vous retourne donc ce bulletin d'inscription avec mon règlement de 42 F (mode de règlement libellé à l'ordre d'ATARI) par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal 3 volets

Nom, Prénom

Date de naissance

N°, Rue

Code postal, Ville

Téléphone

Signature
(signature des parents obligatoire pour les mineurs de moins de 18 ans).

Dépêche-toi, quand tu auras ta carte de membre du Club, tu pourras, toi aussi, parrainer un copain et gagner peut-être un Ordinateur-Maison Atari 800.

JE SUIS DÉJA ATARIEN

ET JE VEUX GAGNER UN ORDINATEUR ATARI 800

BULLETIN DE PARRAINAGE à retourner à : Club ATARI G.CAM-BP 681 95200 Sarcelles

Voici mon nom

Mon numéro de membre du Club

Pour participer au tirage qui peut me faire gagner : 1 Ordinateur-Maison ATARI 800, l'un des 2 ordinateurs de jeux VCS 2600 ou l'un des 1 000 tee-shirts mis en jeu, je parraine un ami. Il deviendra comme moi, membre du Club ATARI. Il recevra l'ATARIEN pendant 1 an et bénéficiera de tous les autres avantages réservés aux membres du Club. Il joint à ce bon son règlement de 42 F (mode de règlement libellé à l'ordre d'ATARI) par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal 3 volets).

Voici ces coordonnées :

Nom, Prénom

Date de naissance

N°, Rue

Ville

Code postal Téléphone

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30.03.84

Signature
(signature des parents obligatoire pour les mineurs de moins de 18 ans).

REGLEMENT COMPLET

1. — La Société ATARI organise du 15.02.84 au 30.03.84 une opération promotionnelle de parrainage en faveur du Club Atari et de son magazine l'ATARIEN, intitulé : « Atarianisez-les ».
2. — Peuvent y participer tous les membres du Club Atari ayant versé leur cotisation au 14.02.84.
3. — Il leur est demandé de parrainer un ou plusieurs nouveaux inscrits au Club Atari (maximum 3 personnes).
4. — Les nouveaux inscrits doivent adresser leur bulletin d'abonnement (ou une photocopie du bulletin ou sur papier libre) figurant dans le numéro 2 du magazine l'Atarien, en n'omettant pas d'inscrire le nom et le numéro de membre de leur parrain, à l'adresse indiquée sur le bulletin.
5. — Les bulletins d'abonnements adressés avant le 30.03.84 minuit (le cachet de la poste faisant foi) seront tirés au sort en présence d'huissier et déterminent les parrains gagnants.
6. — Les lots offerts sont les suivants : 1 ATARI 800 - 2 VCS - 1 000 Tee-Shirts Centipède.
7. — Le tirage au sort sera effectué à Paris, en présence de Maître Jaunâtre, Huissier de Justice.
8. — Les gagnats seront avisés individuellement. Un parrain peut gagner plusieurs fois si son numéro de membre apparaît à plusieurs reprises.
9. — En aucun cas, les lots offerts ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces.
10. — La Société Atari se réserve le droit d'annuler, ou de prolonger la présente opération, si les circonstances l'exigent.
11. — Le fait de participer à l'opération « Atarianisez-les » implique l'acceptation du présent règlement déposé chez Maître Jaunâtre, Huissier de Justice à Paris.

COMMENT CRÉER SON PROPRE FAN CLUB ATARI ?

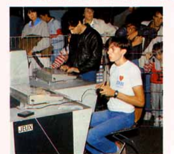
Vous avez peut-être envie de créer votre propre Club Atari...

C'est une excellente idée ! Et si vous suivez les quelques formalités qui suivent, votre club recevra d'abord le « Kit-Club Atari » (autocollants, affiches, etc...), puis la liste des autres Clubs Atari de votre région, pour organiser vous-mêmes des rencontres inter-club. Et vous serez tenus au courant, en avant-première, des nouveaux programmes de jeux et des tournois à venir !

- Réunissez d'abord 6 amis au moins désireux de participez à votre club.
- nommez le responsable du club (18 ans minimum)
- donnez un nom à votre club (attention il ne doit pas comporter le nom ATARI)
- demandez un formulaire à Atari, remplissez-le, et renvoyez-le à Pamela, Club des Fans Atari, 9-11 rue Georges Enesco, 94008 Créteil.

La création du club n'entraine de votre part aucune obligation envers Atari, si ce n'est de respecter son image de marque !...

JERÔME PEYRON : LE PRESIDENT EST UN CHAMPION



Lors d'une rencontre Inter-Clubs à Beaubourg, Jérôme Peyron défendait les couleurs du Keep Cool Club dont il est le président.

Pour Jérôme Peyron, 18 ans et Président du Keep Cool Club l'aventure a commencé il y a un an.

« Mon premier contact avec ATARI remonte au mois de Février 83 : c'est en effet au salon de l'Etudiant que j'ai participé a ma première finale et que j'ai eu l'envie en lisant « l'ATARI NEWS » et sur les conseils de Pamela, de fonder un club avec mes 6 meilleurs amis. Nous l'avons baptisé « Keep Cool Club » en pensant à la fabuleuse scène dansante du film « West Side Story » intitulée « Keep Cool Boy ». Un nom porte-bonheur puisqu'un mois plus tard Jérôme remportait la finale du Festival du Son et se voyait remettre par ATARI un Ordinateur de Jeux VCS 2600 !

Depuis les victoires se sont succédées avec notamment une première place à la Finale d'Ile de France à Beaubourg et une troisième place à la Finale Nationale au Palace. Pour ce Président Champion « le KCC est tout à la fois un moyen de se retrouver entre amis et de s'entrainer sur les programmes de jeux en vue des Championnats de France. Régulièrement la « Bande Des 6 » se retrouve chez Jérôme et se relaye aux manettes :

« On s'installe par 3 sur le canapé situé devant la télé et là, plus question d'aller ouvrir la porte ou de répondre au téléphone ; surtout lorsque j'arrive en une partie à friser les 350 000 points sur Centipède ! ».

Quant à la maman du jeune Président, elle ne semble pas perdre pour autant son sens de l'humour : « Pour moi, dit-elle, le Club se résume à 2 choses : il vide les jus de fruits, et aide mon fils à ranger sa chambre pour recevoir ses copains !... »

PROGRAMMES DE JEUX CACHES

Règle du jeu : les 5 colonnes correspondent aux noms de 5 programmes de jeux Atari très récents. Aidez-vous des définitions pour les trouver !

Vous pourrez alors découvrir les 2 titres de jeux « cachés » le premier se compose des lettres des cases à deux carrés, le second des lettres des cases rondes... Bon courage !

Définitions :

1/ Un drôle de jeu où il faut bien savoir voler !
2/ Le sport de Noah...
3/ D'affreux oiseaux de l'espace !
4/ Pilotage périlleux dans les grottes.
5/ Des Space Invaders qui descendent en tourbillonant sur vous !

1 2 3 4 5

ERRATUM

Rendons à César...

Dans la rubrique « Pleins Feux » du N° 0 de l'ATARIEN consacrée en partie à Stéphane Grenier, champion Cadet de Tennis, nous avons baptisé par erreur le tournoi « Raquette d'Or » à St Malo alors qu'il s'agissait de la Raquette Ouest France à St Malo. Nous prions les responsables du quotidien régional de bien vouloir nous excuser de cette méprise.

Dans la rubrique « L'ATARIEN » du n° 1 vous avez découvert la photo de couverture du livre de Daniel-Jean DAVID « La Découverte de l'Atari » alors que nous voulions présenter celle du livre « Il Etait Une Fois Les Jeux-Vidéo ». Nos excuses à Christian Gros et Remy Pernelet.

Nous avons fait paraître une photo de la commande à distance ATARI qui ne sera malheureusement pas commercialisée en France.

LA T'AS TOUT

TÉLÉ DÉCHAINÉE

PLEINS FEUX

Savez-vous que lorsque l'écran n'est pas occupé par les jeux ATARI il y a quelque chose d'autre que la mire sur la lucarne. Pour emprunter une métaphore à la cuisine, appelons ces interludes des « plats cuisinés ». Les professionnels emploient volontiers pour les désigner, le substantif « émissions ». Plusieurs émissions emmêlées forment un « programme ». Autrement dit un menu. Comme de coutume, il y a 3 menus par jour. Et avec les programmes, nous entrons dans le domaine du fantastique, du dément. Imaginez les Monthy-Python directeurs de la maison de Radio-France. Voilà, vous y êtes. Ne faites pas la grimace. Ça peut être drôle. Et quel choix dans la composition et l'ordonnancement des repas. Tout est possible. Tout est permis.

La maison de la Radio fête cette année ses vingt ans. On est fou à vingt ans. Vous verrez, ce n'est pas l'âge de raison. « Maison » disions-nous. Alors risquons une autre métaphore architecturale cette fois-ci. La TV est remplie de bons menuisiers, d'excellents charpentiers, de maçons, électriciens, plombiers, terrassiers et autres plâtriers très doués. Hélas l'architecte est deux au lieu d'un. Ils font à peu près la même chose mais ne se rencontrent jamais. Comme si dans ton lycée les professeurs faisaient cours selon leur bon plaisir sans consulter jamais l'emploi du temps de leurs collègues.

Résultat : dans la même salle, au même moment tu as cours de géo et de gym, de sciences nat. et de français.

Étonnant non ? et difficile à suivre.

Soyons acrobates et jongleurs et tout ira bien. Ou ayons trois postes ou deux magnétoscopes !!

JOUEZ A SAUTE-CHAINES

La télé pour les jeunes fonctionne sur le principe de la lecture rapide. C'est-à-dire le déchiffrage en diagonale. Cela rappelle aussi le parcours du 400 m haies : si l'on veut être un tant soit peu médaillé, il faut passer tous les obstacles mais ne s'attarder sur aucun. C'est la pratique de l'échantillonnage ; Tiens, ça me rappelle la visite à la foire agricole : tu goûtes tous les produits de nos merveilleuses provinces, tu t'égares dans le labyrinthe des centaines d'exposants, tu vas, tu viens, chacun te racole : regarde ma belle émission, et mon reportage n'est-il pas chouette ? Attention ne manque pas le début du film. A la fin de la visite, tu ne sais plus ce que tu as aimé mais tu ressens comme un vague-à-l'âme, une espèce de nausée. Il te faut reprendre tes esprits avant de disputer un match de Pac-Man*.

Quel dommage. C'est si joli la télé. Il y a tout ce qu'il faut pour faire une chaîne de jeunes incontournable tant elle frisera la perfection. Regarde un peu ce programme. Tout existe. Je n'ai rien inventé. Tu peux y jouer aussi.

Il suffit de remettre les pièces du puzzle des programmes des trois chaînes à leur place. Prends n'importe quel journal de télé et fabrique ton propre programme. En attendant l'ATARIEN a composé pour toi une grille de programmes « idéale ».

CHAÎNES / JOURS	TF1
LUNDI	20 h 35 : L'Avenir du Futur Film science-fiction
MARDI	20 h 35 : Salut les Mickey (1 fois par mois)
MERCREDI	16 h 10 : Microludic*
JEUDI	20 h 00 : Exercices de mathématiques 21 h 00 : Dissertation de français
VENDREDI	22 h 40 : 22 V'là le Rock*
SAMEDI	14 h 00 : La Course autour du monde* 18 h 30 : Auto-Moto
DIMANCHE	12 h 00 : Télé Foot 1 15 h 45 : Champions 19 h 00 : 7 sur 7* 20 h 35 : Film



2 - Bernard Pivot : grâce à son émission « Apostrophes », il donne envie de lire à des millions de français.



3 - Les frères Bogdanoff : depuis qu'ils sont à la télévision ils explorent le futur. Vous pouvez les retrouver le mercredi après-midi (16 h 45) sur TF1 avec leur émission « Temps X ».

Photo TF1 - Georges Galmiche

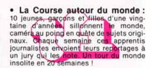


1 - Michel Drucker, animateur de radio sur Europe 1 et présentateur de l'émission Champs Elysées sur Antenne 2.

19 h 40 : Le Théâtre de Bouvard*	20 h 35 : Film 22 h 35 : Thalassa*
20 h 35 : Film Mardi Cinéma (1 fois tous les 15 jours)	20 h 35 : La Dernière Séance Films à 20 h 40 et 23 h 00
14 h 25 : Récré A2 : Dessins animés 20 h 35 : Téléfilm	
19 h 00 : Version anglaise	20 h 35 : Film
21 h 35 : Apostrophes	23 h 00 : Ciné-Club
14 h 55 : Les Jeux du Stade 17 h 50 : Les Carnets de l'Aventure* 22 h 05 : Les Enfants du Rock*	
10 h 30 : Gym Tonic 18 h 10 : Dimanche Magazine* 19 h 00 : Stade 2 20 h 35 : La Chasse aux Trésors	18 h 45 : L'Echo des Bananes

Voilà un exemple de ce qui peut être fait avec les produits existants. Et je vous fais remarquer que ce programme est diététique. Aucune surcharge, aucune lourdeur. Une bonne digestion assurée. Mais on peut mieux faire. Une autre fois, nous parlerons de la télévision en Angleterre, de ses TV-Breakfast et de ses journaux télévisés d'actualités faits par les adolescents. En attendant des jours meilleurs, que diriez-vous d'une bonne partie de Pole Position*. A moins que vous ne vouliez profiter du repos de votre téléviseur pour finir votre version anglaise ou faire votre plan de dissertation...

LA SÉLECTION DE L'ATARIEN

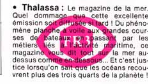


• **Dimanche Magazine :** Une synthèse de l'actualité de la semaine qui fait alterner les nouvelles brèves et les événements marquants traités sous forme de reportages ou d'enquêtes. A noter une heureuse initiative de 7 sur 7 qui, à la fin de l'émission, nous fait découvrir « La Télévision des Autres ».



• **La Course autour du monde :** 10 jeunes, garçons et filles d'une vingtaine d'années, sillonnent le monde, caméra au poing en quête de sujets originaux. Chaque semaine ces apprentis journalistes envoient leurs reportages à un jury qui les note. Un tour du monde insolite en 20 semaines !

• **Les Carnets de l'Aventure :** A chaque fois deux documentaires ou deux reportages vous emmènent au bout du monde au cœur de l'aventure. Comment rester indifférent au film d'Hervé Forichon « Aquajungle » qui nous fait découvrir le mystère de l'Amazonie au travers de ses petits rios encore jamais empruntés par une quelconque embarcation ; ou à celui de Jean-Paul Janssen « La Vie au bout des doigts » qui filme le ballet féérique de Patrick Edlinger, véritable « Homme Pierre » escaladant les parois rocheuses les plus dures à mains nues sans cordes ni pitons.



• **Thalassa :** Le magazine de la mer. Quel dommage que cette excellente émission soit diffusée si tard ! Du phénomène planche à voile aux grandes courses de bateaux en passant par les métiers liés à l'activité maritime, ce magazine vous dit tout sur la mer au-dessus comme en-dessous... Et c'est justice lorsqu'on sait que les océans recouvrent plus des trois quarts de la planète !

• **22 V'là le rock - Les Enfants du rock - L'Echo des bananes :** Trois supers rendez-vous pour les dingues du rock, les amoureux de Funky ou encore les passionnés de clips vidéo. Rythmes endiablés, présentations new-look, musiques de qualité, bref des émissions qui swinguent et font beaucoup de bien aux oreilles.

• **Le Théâtre de Bouvard :** L'apéritif du soir sous forme de cocktail humoristique. Des sketches montés et joués par des comédiens de café-théâtre sous l'œil rieur d'un invité de marque et devant un public hilare.
Une bonne dose de rire avant d'affronter les catastrophes du journal télévisé.

• **Microludic :** Super-Défi est de retour. Mais cette fois les Micro-Ordinateurs ont remplacé les Ordinateurs de jeux. A chaque émission, deux familles s'affrontent et le vainqueur a le privilège d'affronter Super-Défi. De beaux duels en perspective.



* Pac-Man et Pole Position sont des marques déposées © Namco, Ltd 1982.

L'ATARIEN



Pour les Atarimaniaks du rangement cette boîte de 9 casiers équipée d'un système de touches éjectables. A faire pâlir 007 en personne !!





Nouveaux joggings Atari : quand l'élégance rejoint le sport.



La valise compacte et antichoc pour vos missions périlleuses.



« Jeux-Vidéo » de Christian Gros et Remy Pernelet A. et M. Editions.

JEUX EN BASIC SUR ATARI : Des centaines de conseils et d'astuces pour vous aider à concevoir vous-mêmes vos programmes de jeux sur Ordinateur-Maison ATARI.

« Comment gagner au Pac-Man » de Philippe Adjutor - Editions Générique.



Une gamme de badges avec vos programmes de jeux préférés. Sur la manche ou sur le revers de veste, un bon signe de reconnaissance entre Atariens.

BON DE COMMANDE

Quantité	Articles	Prix unitaire
	VALISE ATARI (50 × 35 cm) Plastic	290 F TTC
	SERRE TETE (Taille unique)	20 F TTC
	JOGGING ☐ T1 (10-12 ans) ☐ T2 (13-19 ans) ☐ T3 (20-30 ans) ☐ T4 (homme)	249 F TTC
	TEE SHIRT T1 ☐ T2 ☐ T3 ☐ T4 ☐	39 F TTC
	LIVRES : "Comment gagner au Pac-Man" de P. ADJUTOR - Ed. Générique	24 F TTC
	"Jeux Vidéo" de C. GROS et R. PERNELET - Ed. M.A.	74 F TTC
	"Jeux en Basic sur ATARI" Ed. Sybex (En vente également chez votre libraire)	46 F TTC
	BADGES	18 F TTC
	BOÎTE RANGEMENT PROGRAMMES DE JEUX	150 F TTC

Veuillez envoyer mon (mes) article(s) à :

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE : ....

CODE POSTAL : ....

VILLE : ....

Veuillez trouver ci-joint mon règlement (Chèque libellé à l'ordre d'ATARI)

d'un montant de : .... Francs.

A envoyer à :
"ATARTICLES" - EURODISPATCH - B.P. 8 - 93152 LE BLANC MESNIL CEDEX

JOUST *



Soyez surtout très patient, et n'attaquez un busardier que quand vous êtes vraiment sûr de pouvoir voler plus haut que lui ! Evitez donc, autant que possible, de rester sous les plates-formes, et volez plutôt dans l'espace central, en allant vous reposer de temps en temps sur les plates-formes à mi-hauteur. Entrainez-vous à faire du sur-place en vol. Vous pourrez ainsi, dans certains cas, attendre paisiblement le passage de votre adversaire pour lui tomber dessus.

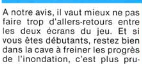
* JOUST EST UNE MARQUE DEPOSEE © DE WILLIAMS ELECTRONICS INC. 1982.



VCS NEWS

L'APPRENTI SORCIER *





A notre avis, il vaut mieux ne pas faire trop d'allers-retours entre les deux écrans du jeu. Et si vous êtes débutants, restez bien dans la cave à freiner les progrès de l'inondation, c'est plus prudent !

Autant que possible, stoppez les balais en haut de l'écran de la cave. Un faux mouvement ne risque pas de noyer Mickey...

Si l'inondation commence à être dramatique, ne cherchez plus à bloquer tous les balais : bougez très peu et limitez les dégâts pour marquer le maximum de points avant la fin inéluctable !

* L'APPRENTI SORCIER EST UNE MARQUE DEPOSEE © WALT DISNEY PRODUCTIONS 1983.





ATARI

JOUST



TYPE DE JEU		Jeu d'adresse				
JOUEURS		1 ou 2 joueurs, ensemble ou en alternance				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE		Joutes volantes entre des busardiers. Faites tomber vos adversaires et attrapez au vol l'œuf magique qu'ils lâchent dans leur chute.				
ÉCHELLE DES SCORES		ATARI MINIMINIMUS	ATARI MINOR	ATARI MEDIUS	ATARI SUPERIOR	ATARI MAXIMAXIMUS
		2 000	10 000	30 000	50 000	80 000
TEMPS RÉALISÉ		2'	4'	7'	9'	12'
MEILLEUR SCORE	DATE					
	NOM					
	SCORE					
	DATE					
	NOM					
	SCORE					

ATTENTION : Il n'existe qu'un seul niveau de difficulté et qu'une seule version de jeu.

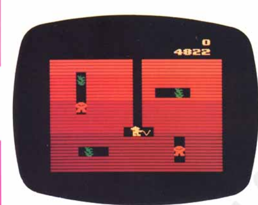
L'APPRENTI SORCIER



TYPE DE JEU		Adresse				
JOUEURS		1 joueur				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE		Mickey, apprenti sorcier, doit lutter contre une armée de balais maléfiques qui inondent sa cave à grands coups de seaux d'eau				
ÉCHELLE DES SCORES		ATARI MINIMINIMUS	ATARI MINOR	ATARI MEDIUS	ATARI SUPERIOR	ATARI MAXIMAXIMUS
		2 000	10 000	18 000	23 000	35 000
TEMPS RÉALISÉ		1'	4'	7'	10'	15'
MEILLEUR SCORE	DATE					
	NOM					
	SCORE					
	DATE					
	NOM					
	SCORE					

ATTENTION : Il n'existe qu'un seul niveau de difficulté et qu'une seule version de jeu.

DIG-DUG *

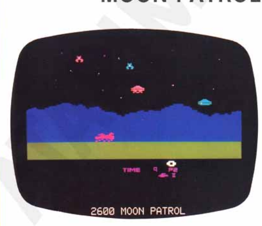


Au début de chaque tableau, il est toujours possible d'aller écraser un monstre avec un rocher avant même qu'il soit sorti de son antre ! A vous de trouver à chaque fois la solution...
Si votre personnage monte, il peut rester immobile sous un rocher et le retenir sans être écrasé. Attendez que les monstres s'approchent de vous, et partez vite en laissant tomber le rocher sur eux !
Si vous êtes expert, voici un défi amusant : lors du premier tableau, essayez de creuser tant de galeries que vous vidiez l'écran ! Sans vous faire rattraper, bien sûr...

* DIG DUG EST LA PROPRIETE DE NAMCO, LTD



MOON PATROL *



Ralentissez et accélérez pour éviter le tir des OVNI. Mais la meilleure solution est parfois de détruire la bombe en plein vol avec votre canon de toit. Sang-froid nécessaire...
Ne ralentissez jamais avant un gouffre : sans élan, vous ne pourriez plus le franchir !
Si un rocher se présente juste après un gouffre, commencez à tirer pour le détruire avant même que vous ayez touché le sol. Sinon, essayez de sauter par dessus ce rocher.

* MOON PATROL EST UNE MARQUE DEPOSEE © WILLIAMS 1982



DIG DUG



TYPE DE JEU		Adresse et tactique				
JOUEURS		1 joueur				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE		Creuser des galeries sous terre en évitant et en faisant exploser ses habitants hostiles, taupes et dragons cracheurs de feu				
ÉCHELLE DES SCORES		ATARI MINIMINIMUS	ATARI MINOR	ATARI MEDIUS	ATARI SUPERIOR	ATARI MAXIMAXIMUS
		7 000	20 000	40 000	70 000	100 000
TEMPS RÉALISÉ		2'	5'	10'	18'	25'
MEILLEUR SCORE	DATE					
	NOM					
	SCORE					
	DATE					
	NOM					
	SCORE					

ATTENTION : Il n'existe qu'un seul niveau de difficulté et qu'une seule version de jeu.

MOON PATROL



TYPE DE JEU		Jeu d'adresse				
JOUEURS		1 joueur				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE		Piloter une jeep lunaire en écrasant les rochers qui bouchent le passage, en sautant les gouffres, et en évitant les assauts de redoutables OVNI				
ÉCHELLE DES SCORES		ATARI MINIMINIMUS	ATARI MINOR	ATARI MEDIUS	ATARI SUPERIOR	ATARI MAXIMAXIMUS
		5 000	15 000	30 000	50 000	80 000
TEMPS RÉALISÉ		45"	1'20"	4'	7'30"	10'
MEILLEUR SCORE	DATE					
	NOM					
	SCORE					
	DATE					
	NOM					
	SCORE					

ATTENTION : Tous ces scores ont été réalisés sur la version de jeu n° 2 (Par la touche Game Select - niveau moyen))

Tournoi open de Monte-Carlo : Atari une fois de plus monte au filet

Vous, les Atariens, fanatiques de la petite balle, vous le savez sans doute, ce tournoi qui se déroule tous les ans dans la principauté de Monaco réunit les meilleurs joueurs mondiaux. Même Björn Borg, abandonnant la compétition, avait choisi le tournoi de MONTE-CARLO pour faire ses adieux.
Si vous suivez les programmes télé ou, mieux encore, si vous avez la chance de vous rendre à Monaco du 13 au 22 avril, ne ratez surtout pas cet événement. C'est souvent à cette occasion que l'on remarque les tennismen en forme avant les grands rendez-vous de Roland Garros, Wimbledon et Flushing Meadow. Alors, retrouvez-nous, le stand Atari et son bus podium qui animera la sélection du championnat de France 1984. Maintenant, la balle est dans votre camp !



Grande première : le 600 XL et le 800 XL au Festival du Son

Atariens de France et de Navarre, de nombreuses surprises vous attendent au Festival International du Son et de l'Image qui se déroulera du 11 au 18 mars prochain. Cette manifestation change de lieu cette année : en effet le gigantesque CNIT de La Défense a décidé de lui ouvrir ses portes. Au niveau I, vous pourrez retrouver tout ce qui concerne l'autoradio ; au second niveau, vous aurez la surprise de découvrir la grande nouveauté Atari dont nous vous parlons dans ce magazine. Il s'agit des Ordinateurs-Maison 600 XL et 800 XL, et plus d'un Atarien risque d'être étonné.
A cet étage, toutes les dernières nouveautés dans le domaine de la Micro-Informatique et de l'électronique individuelle sans oublier bien sur les loisirs et les jeux-vidéo ; au Niveau 3, si vous êtes passionné d'audio et de vidéo, vous trouverez votre bonheur : le dernier cri en matière de Hi-Fi à portée de main. Pour le reste, n'oubliez pas que de nouveaux éliminatoires pour le championnat de France auront lieu. Ça promet ! Horaires : du mercredi 14 au vendredi 16 mars de 12 h. à 21 h. et samedi 17, dimanche 18 mars de 10 h. à 20 h. Prix d'entrée : 24 F ; étudiants 14 F. Les 50 premiers à contacter Pamela chez ATARI gagneront chacun 2 places gratuites. Mais attention, n'oubliez pas le mot de passe : « Podium », ainsi que votre numéro de carte de membre.

Bus informatique à Melun : T'as le ticket choc !

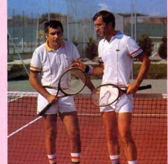


Atari, en collaboration avec l'Association Melun Culture et Loisirs, a mis en place un « bus informatique » afin de sensibiliser le grand public sur les différentes applications des Micro-Ordinateurs. Ce bus est itinérant : le mercredi et le samedi on peut le retrouver dans les centres de loisirs pour le plus grand plaisir des jeunes et des moins jeunes. Le reste de la semaine, il se balade dans le centre-ville de Melun. Pour le moment, le bus informatique est équipé de 10 Ordinateurs-Maison Atari 800 qui permettent au public aussi bien de jouer avec une multitude de programmes de jeux que d'apprendre la manière de programmer. Chez les Atariens, on fait bien de penser que cette expérience originale pourrait bien faire des petits dans d'autres villes ; surtout que je peux vous l'affirmer : tapoter sur l'Ordinateur-Maison Atari 800 et bientôt sur le 600 XL et le 800 XL dans un autobus, c'est le pied ! Alors, êtes-vous prêt à pénétrer dans cet étrange vaisseau ambulant muni des dernières trouvailles informatiques ?

L'événement : les Centres Atari d'informatique sont ouverts

On vous l'avait annoncé à chaque manifestation Atari, vous nous posiez la question à chaque courrier : eh bien, cette fois, c'est parti : les Centres Atari d'Informatique sont nés. Dans un premier temps, 3 centres ont été mis en place. A Tours, avec l'aide de la Nouvelle République à partir de février ; à Melun, en janvier, au sein de l'Association Melun-Culture et Loisirs ; à Royan enfin, ce mois-ci, dans le Village de Tennis de François Jauffret. Atariens, soyez prévenus, dans les Centres Atari d'Informatique, on ne va pas se tourner les pouces ! Songez que le matériel informatique le plus perfectionné sera mis à votre disposition. Quant aux cours, ils seront assurés par des professeurs spécialement formés par Atari. Dans un premier temps, il est prévu une initiation à la Micro-Informatique tant pour les enfants que pour les adultes. On apprendra à programmer mais aussi à adapter l'Ordinateur-Maison à des applications professionnelles (gestion et prévision économique sur programme VISICALC, traitement de texte et gestion de fichier). Quant aux droits d'inscription, ils sont modiques. Comptez pour un module de 9 heures entre 400 et 600 francs. Vous voyez, pour devenir un as de l'informatique, ce n'est pas excessif. Sachez enfin que les Centres Atari d'Informatique vont s'implanter dans la France entière et ça, c'est une très bonne nouvelle ! Pour tous renseignements écrire à Centres Atari d'Informatique Service Promotion - 9-11 rue Georges Enesco - 94008 Créteil Cedex.





QUEL TYPE D'ATARIEN ÊTES-V



1 QUEL JEU PRÉFÉREZ-VOUS ?

- A Tous les jeux de société
- B Le flipper
- C Les échecs

2 PARMI CES 3 SPORTIFS LEQUEL ADMIREZ-VOUS LE PLUS ?



- A Jimmy Connors
- B Sébastien Coe
- C Jean-Pierre Rives

3 QUELLE EST VOTRE TENUE FAVORITE ?



- A Tenue de ville
- B Jean /Tee Shirt
- C Combinaison

6 1493 ÉVOQUE POUR VOUS :

- A La découverte de l'Amérique
- B Une formule mathématique
- C Un score

7 QUEL TYPE DE VACANCES PRÉFÉREZ-VOUS ?





- A Visiter la Silicone Valley
- B Stage de sport intensif
- C En camping entre copains

11 QUELLE EST VOTRE MATIÈRE PRÉFÉRÉE A L'ÉCOLE ?



- A Histoire
- B Anglais
- C Maths

12 VOTRE PETIT COUSIN DÉBARQUE A L'IMPROVISTE :

- A Vous l'initiez aux jeux ATARI
- B Vous lui sortez l'ATARIEN avec les « Trucs à connaître »
- C Vous l'épatez par un score dingue

13 QUAND VOUS ENTENDEZ « PUCE » VOUS PENSEZ :



- A Un jeu de puces
- B Micro-processeur
- C Ça me gratte

17 VOS PARENTS VOUS EMPÊCHENT DE SORTIR. QUE FAITES-VOUS ?



- A Vous sortez quand même quelles qu'en soient les conséquences
- B Vous exercez une pression sur vos parents par un « chantage »
- C Vous réussissez à convaincre la mère de votre meilleur(e) ami(e) d'appeler vos parents



OUS ?
4 DANS QUELLE POSITION JOUEZ-VOUS ?
A Assis en tailleur
B Dans un fauteuil
C Debout
5 AU FOOTBALL, QUELLE PLACE AIMERIEZ-VOUS TENIR ?
NO PROBLEM!
A Entraîneur
B Avant-centre
C Arrière
10 QUEL EST L'OBJET DONT VOUS AURIEZ DU MAL A VOUS PASSER ?
A Carnet d'adresses
B Montre chronomètre
C Calculatrice de poche
9 POUR RIEN AU MONDE VOUS NE RATEZ A LA TÉLÉVISION :
NE PAS DÉRANGER
A L'Avenir du Futur
B Champs-Elysées
C Des chiffres et des lettres
8 VOUS NE POUVEZ EMMENER QU'UN PROGRAMME DE JEU. LEQUEL CHOISISSEZ-VOUS ?
A Pole position
B Centipède
C Pac-Man
16 VOUS VOULEZ ENTRER EN CONTACT AVEC UNE FILLE (UN GARÇON) QUI VOUS PLAÎT. QUE FAITES-VOUS ?
PLAN DE LA VILLE
A Vous vous faites inviter à une soirée où elle doit aller
B Vous l'abordez sans hésiter
C Vous imaginez une stratégie pour faire croire à une rencontre fortuite
15 QUEL MÉTIER VOUDRIEZ-VOUS FAIRE PLUS TARD ?
V.R.P. Very Rapid Person
A Représentant commercial
B Attaché de presse
C Expert-comptable
14 A QUELLE ÉPOQUE AURIEZ-VOUS AIMÉ VIVRE ?
A L'époque Napoléonienne
B Au temps des Gaulois
C A l'époque de Louis XIV
20 UNE MONGOLFIÈRE VOUS SERVIRAIT A :
A Battre un record d'altitude
B Eviter les embouteillages
C Epater vos copains
19 QUAND VOUS OUVREZ L'ATARIEN. QUE LISEZ-VOUS EN PREMIER ?
BOURSE
A Le sommaire
B Là T'as Tout
C VCS News
18 VOUS REDOUBLEZ. COMMENT L'ANNONCEZ-VOUS A VOS PARENTS ?
A Vous l'annoncez en présence d'un ami qui est dans la même situation que vous
B Vous l'annoncez spontanément
C Vous l'annoncez en même temps qu'une bonne nouvelle
Pour chaque question, entourez la lettre correspondant à votre réponse
(une seule réponse par question)
et reportez-vous page 19 pour connaître le résultat

DES CAHIERS AUX CLAVIERS

L'école primaire Jean Jaurès située sur la petite commune de Vaulx-en-Velin, à l'Est de l'agglomération Lyonnaise est un établissement scolaire pas tout à fait comme les autres. Si les bâtiments et la cour de récréation ressemblent à des milliers d'autres, il en va tout autrement des salles de classes dont l'équipement en matériel Micro-Informatique ferait plutôt penser au centre de recherche de la NASA.

Ici le mot « programme » n'a pas le même sens qu'ailleurs et une fois refermé son cahier, l'écolier va s'installer devant son clavier le plus naturellement du monde.

Adieu craie, tableaux noirs, tabliers, porte-plumes et encriers ! autant d'objets du rituel scolaire d'antan qui ne seraient plus considérés par ces jeunes que comme les vestiges d'une civilisation lointaine parfaitement à leur place aux côtés des crânes et fossiles préhistoriques au dessus des armoires.

« Maître, Maître, venez voir ! »

Eh oui, si le traditionnel cours magistral et collectif de l'instituteur perché sur l'estrade a cédé la place à un enseignement individualisé grâce à l'Ordinateur, l'instituteur, lui, ne s'est pas encore transformé en robot et continue d'être appelé « Maître ».

Parfois l'avance technologique est telle que le langage a du mal à suivre...



1. L'école primaire Jean Jaurès à Vaulx-en-Velin est membre de l'ADEMIR (Association pour le Développement dans l'Enseignement de la Micro-Informatique et des Réseaux).

En moins de 3 ans, 2 instituteurs Yves Janin et Marc Bonneton ont réussi à installer 26 appareils qui permettent aux 180 enfants de l'école agés de 6 à 12 ans de suivre leurs programmes scolaires tout en s'initiant ou en se perfectionnant à la Micro-Informatique.





3. En cours de mathématiques, lorsqu'ils s'installent devant les écrans, les élèves ont le choix entre 6 programmes (Grille/la Suite/le Sportif/Multip/Le Devin/La Puce) et des niveaux de difficultés différents. Chaque programme mis au point par Yves Janin et Marc Bonneton à partir des travaux expérimentaux de l'INRP, (Institut National de Recherche Pédagogique) se compose de types d'exercices parfaitement adaptés faisant appel au calcul mental de l'enfant.



2. Pour Yves Janin, également Directeur de l'école, le Micro-Ordinateur est un outil fabuleux dans la mesure ou il autorise un enseignement individualisé et sur-mesures : « Grâce à son dialogue avec l'Ordinateur l'élève est corrigé au fur et à mesure de ses exercices et n'a plus à attendre comme avant la correction finale et collective. De plus chaque élève peut progresser à son rythme en sélectionnant le niveau de difficulté qui correspond à sa force. Ainsi tout le monde y trouve son compte : les plus doués ne sont plus freinés et les plus faibles ne sont plus lâchés.

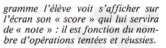


4. Le programme « La Suite » consiste en une succession d'exercices sur les numérations : après avoir choisi son « pas » (de 2 en 2, de 3 en 3...) l'élève doit résoudre de tête les opérations dans un ordre croissant ou décroissant. Mais avant, l'Ordinateur lui aura souhaité « Bonne Chance »...

Suite page 18



5. Pendant que certains « planchent » sur livres et cahiers, d'autres se concentrent sur leurs « travaux pratiques ». A la fin de chaque programme l'élève voit s'afficher sur l'écran son « score » qui lui servira de « note » : il est fonction du nombre d'opérations tentées et réussies.

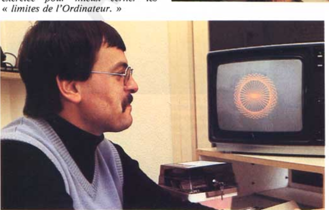




6. Pour être « homologués », les meilleurs scores réalisés doivent être vus par le responsable ou un groupe d'élèves : ici les performances de ce jeune virtuose laissent ses copines béates d'admiration. Comme quoi l'Ordinateur peut également être synonyme d'émulation et de challenge et, note Yves Janin : « Il n'est pas rare que pendant les interclasses on ne vienne en découdre sur les claviers : l'espace d'un quart d'heure, l'outil d'enseignement devient alors objet de récréation ».



7. Sur les 3 heures que les élèves consacrent chaque semaine à l'Ordinateur, la moitié se passe en exercices de systématisation et de perfectionnement, l'autre moitié en initiation à la programmation sur Logo.
Dès l'âge de 6 ans, les élèves des cours préparatoires apprennent donc à instruire l'Ordinateur afin de lui faire exécuter un programme qu'ils se sont fixés au départ... un bon exercice pour mieux cerner les « limites de l'Ordinateur. »



8. « Le travail sur le Logo Atari* (TM) précise Marc Bonneton, permet aux enfants de réaliser des choses concrètes : tout d'abord ils doivent se fixer un objectif : par exemple dessiner une rose ou une maison. Puis il leur faut définir ce projet (Maison = triangle sur rectangle) et concevoir son programme d'instructions (Définition des angles, positionnement du rectangle par rapport au triangle etc.) Enfin l'enfant n'a plus qu'à rentrer ses instructions pour découvrir visuellement le résultat de sa démarche conceptuelle et logique ».

* Logo ATARI (TM) est une marque déposée ATARI.



DES LOGICIELS POUR SE MUSCLER LA TÊTE

Les prochains programmes Atari pour ses Ordinateurs-Maison risquent de faire réfléchir toute votre famille ! Les adultes, d'abord, avec une version automatique et très agréable d'un jeu célèbre : « Des Chiffres et Des Lettres ! » Atari-Nathan. Tous les tirages sont effectués rapidement par l'Ordinateur ; votre temps de réflexion est décompté ; le programme tient le compte de vos scores et annonce le vainqueur ; et il trouve toujours, pour les chiffres, le compte juste !

Mais les enfants et l'éducation ne sont pas oubliés pour autant, avec la nouvelle série de Mathématiques Récréatives (TM) Milliken* développée par le docteur Kraus. Des programmes à la fois amusants, simples, et extrêmement utiles pour comprendre visuellement, et par la pratique, les principes de base des opérations mathématiques.



Pour réviser additions et soustractions, il suffira de s'exercer au Gloup : ou comment sauver un petit poisson des dents d'un gros en résolvant très rapidement des séries d'opérations !



Milliken Gloup du logiciel Gloup/Flèches

Insectivores aussi permettra à votre enfant, en guidant l'affrontement de deux rangées d'insectes, de rechercher parmi plusieurs nombres et plusieurs opérations une somme égale à zéro.



Milliken Insectivores du logiciel Insectivores/Concentration

Enfin, Barre exercera à la fois son coup d'œil et son sens des mathématiques...

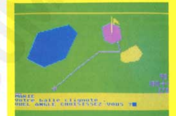


Milliken Barre du logiciel Golf/Barre

Avec le Golf, il lui faudra estimer la valeur d'un angle pour bien envoyer la balle ; puis juger exactement la distance entre la balle et le trou, et l'indiquer à l'Ordinateur. Une récréation géométrique qui s'apparente à Flèches : l'Ordinateur trace une figure composée d'un motif répété 4 fois : à l'enfant de retrouver ce motif et de le redessiner !



Milliken Flèches du logiciel Gloup/Flèches



Milliken Golf du logiciel Golf/Barre

Nous avons aussi beaucoup aimé **Concentration** : derrière des cases repérées par les lettres de l'alphabet sont cachées des fractions. Chaque joueur peut retourner, à son tour, deux de ces cases. Puis les cases se referment. Celui qui peut retrouver deux cases contenant des fractions égales marque des points ! Un programme qui met à la fois en jeu mémoire, concentration, et coup d'œil mathématique !

Bref, une très belle série éducative aux débuts prometteurs !



Milliken Concentration du logiciel Insectivores/Concentration

N.B. : Tous ces logiciels sont compatibles avec l'ensemble de la gamme des Ordinateurs-Maison Atari. Ils se composent chacun de 2 programmes.

* Mathématiques Récréatives Milliken (TM), des logiciels développés par Dr William Krauss pour Milliken Publishing Company fabriqué sous licence ATARI.

600 ET 800 XL : ILS ENSEIGNENT, ILS JOUENT, IL

Premiers venus d'une toute nouvelle gamme, les Ordinateurs-Maison ATARI 600 et 800 XL font une apparition très remarquée sur le marché français des Micro. Modulables à souhait, ils peuvent être utilisés pour des applications ludiques, éducatives, semi-professionnelles ou de programmation.

Compacts, d'utilisation aisée, ils peuvent également compter sur un design très réussi et d'excellentes qualités graphiques, sans parler de leur palette de 256 couleurs, l'une des plus étendue pour un Ordinateur familial, ou de leur circuit « Pokey » qui les transforme en de véritables synthétiseurs. Avec les deux monstres surdoués venus tout droit des Etats-Unis vous pourrez non seulement jouer, vous instruire et programmer, mais également dessiner, colorier et... composer vos programmes musicaux.

La gamme des accessoires et périphériques ATARI qui peuvent être connectés au module de base est très large. Chacune de ces extensions correspond au type d'utilisation recherché. Selon que vous privilégiez le jeu, l'éducation ou la programmation il vous est donc possible de vous équiper progressivement en constituant d'abord l'une de ces trois configurations. La configuration jeu est sans nul doute la moins onéreuse. Pour découvrir la qualité nettement supérieure du graphisme et vous griser sur des programmes de jeux d'action comme Donkey Kong* ou Centipède*, de stratégie comme Le Front de l'Est*, il vous suffira de vous munir d'une commande à levier SUPERJOYSTICK ou bien de l'originale commande à boule ATARI TRACK BALL dont les boutons situés de part et d'autre conviennent aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers. Pour introduire vos cartouches, rien de plus facile : une petite trappe située sur le dessus du boîtier permet la connection de cartouche Rom contenant le plus souvent des logiciels ludiques. Le Kit Jeu comprend le programme de jeu Donkey Kong et 2 Joystick.

* • Donkey Kong est une marque © copyright Nintendo 1983.
• Centipède est une marque déposée ATARI.
• Front de l'Est est un logiciel de la gamme APX © 1981 Ronald et Lynn Marcuse.



Oui, l'Ordinateur-Maison 600 XL joue ; ici, la commande à boule ATARI Track Ball permet à cet Atarien de s'exercer sur le programme de jeu Donkey Kong.

La configuration Education, qui nécessite l'adjonction du magnétophone à cassettes ATARI 1010 vous servira à exploiter la gamme des logiciels éducatifs ; l'un des atout majeurs de ces Micro étant de disposer d'une gamme de logiciels éducatifs extrêmement variée. Cela va des programmes de la gamme HATIER tels que « LA QUÊTE DU GRAAL » (calcul logique), « LA CHASSE AUX FAUTES » (orthographe) ou ORDRALPHABETIX aux logiciels d'éducation récréative de la gamme MILLIKEN tels que GOLF/BARRE, GLOUP/FLÈCHES ou encore EXTRA-TERRESTRES en passant par « LES CHIFFRES ET LES LETTRES », jeu inspiré de l'émission de télévision, développé par ATARI en collaboration avec VIFI-NATHAN. Avantage supplémentaire, certains logiciels éducatifs donnent les règles du jeu oralement pendant le chargement du programme. Une innovation qui a le mérite d'éviter une attente inutile.

ATARI commercialise un Kit Education qui correspond à cette configuration ; il comprend :

— Le logiciel Educatif « La Quête du Graal » ;
— Le magnétophone à cassettes ATARI 1010.

Pour les programmeurs débutants ou initiés désireux de créer leurs propres programmes de jeux ou leurs logiciels éducatifs ou encore intéressés par des applications semi-professionnelles, les Ordinateurs-Maison ATARI 600 et 800 XL ne sont pas en reste tant leurs possibilités d'extension sont nombreuses.

Les non-initiés à la programmation tout d'abord n'ont aucun souci à se faire : ces Micro ont une véritable vocation d'initiation et se distinguent par leur facilité d'utilisation. Par exemple une touche « HELP » aidera les programmeurs débutants à retrouver les instructions Basic nécessaires à la réalisation de leurs logiciels. De plus le mode d'emploi et un livret sur la programmation en langage BASIC faciliteront la familiarisation des apprentis manipulateurs avec le monde et le langage informatiques. Des langages qui sont multiples et conviennent à tous les niveaux : outre le langage de programmation ATARI BASIC incorporé vous pouvez avoir recours à des langages plus ou moins sophistiqués : LOGO, PASCAL, ASSEMBLEUR EDITEUR, PILOT, GENERATEUR D'EFFETS SONORES, etc.



Entre deux parties, l'Ordinateur-Maison 600 XL vous offre également la possibilité de vous instruire grâce aux nombreux logiciels éducatifs.

Selon que ces programmes sont exploités sur cassettes ou disquettes, il vous faudra connecter à votre Ordinateur l'enregistreur de programmes ATARI 1010 ou bien l'unité de disquette ATARI 1050. Cette dernière est particulièrement recommandée pour les applications semi-professionnelles dans la mesure où beaucoup de programmes de gestion n'existent qu'en disquettes : ATARI TEXTE* pour le traitement de texte, GESTION DE DONNEES* pour la gestion de fichiers, VISICALC* pour la gestion de budget... (à noter que cette unité de disquette permet également d'accéder aux centaines d'autres programmes sur disquettes déjà disponibles).



L'Ordinateur-Maison 600 XL entouré de ses périphériques : les imprimantes ATARI 1020 et 1027, l'Unité de disquettes, le lecteur de cassettes qui permettent des applications professionnelles : traitement de textes, gestion de fichiers, VisiCalc...

Autres extensions possibles : l'imprimante couleur ATARI 1020 et l'imprimante ATARI 1027.

La première à quatre couleurs (rouge, bleu, vert, noir) ajoute une nouvelle dimension aux capacités graphiques des Ordinateurs XL puisque vous pouvez reproduire sur papier des tableaux, des graphiques ou des textes en quatre couleurs ! Avec un logiciel sur cassette vous pourrez même dessiner directement à l'aide d'une commande à levier.

La seconde a été spécialement conçue pour les programmes de traitement de textes : elle imprime sur tout papier de format standard avec une qualité courrier.

Mais ce n'est pas tout ! Voici venir la Tablette Tactile (« Touch tablet ») qui vous permettra d'écrire en lettres manuscrites, de dessiner, de tracer des dia-

S CRÉENT.

grammes du bout du doigt ou de la pointe d'un stylo !

Le Kit Programmation comprend :

- Le logiciel « Initiation à la programmation en Basic I » ;
- L'enregistreur de programme ATARI 1010 ;
- Le manuel sur le langage de programmation ATARI BASIC.

De toutes façons, à peine connectés à votre téléviseur, les Ordinateurs-Maison 600 et 800 XL vous passionneront !

Leurs capacités graphiques et d'animation, l'étendue de leurs possibilités et des logiciels compatibles, leurs prix accessibles font vraiment de la gamme des Ordinateurs-Maison ATARI XL l'une des plus intéressantes actuellement sur le marché.

- Atari Texte est une marque déposée ATARI.
- Gestion de données est un logiciel de la gamme APX © Ronald et Lynn Marcuse.
- Visicalc est une marque déposée de VisiCorp.



MÉMOIRE

600 XL : 16 Ko RAM (extensible à 64 Ko avec le module d'extension mémoire, en option) ; 24 Ko ROM (système d'exploitation et langage de programmation ATARI BASIC).

800 XL : 64 Ko RAM ; 24 Ko ROM (système d'exploitation et langage de programmation ATARI BASIC).

CLAVIER

Type machine à écrire 62 touches, dont une touche assistance HELP et 4 touches de fonction spéciales. Caractères internationaux. 29 touches graphiques.

UNITÉ CENTRALE

Microprocesseur 6502 C. Fréquence d'horloge : 1.79 MHz.

CIRCUITS INTÉGRÉS ATARI ORIGINAUX

GITA (affichage de graphiques).
POKEY (générateur de son et opérations entrée-sortie).
ANTIC (produit les différents modes graphiques - interprète les données graphiques).

CARACTÉRISTIQUES DE PROGRAMMATION

Langage de programmation ATARI BASIC intégré. Touche d'assistance HELP donnant des informations complémentaires et les choix d'options sur écran. Compatibilité des logiciels (valable pour les programmes créés pour tous les Ordinateurs-Maison ATARI).

AFFICHAGE

12 modes graphiques (16 en langage machine) ; 256 couleurs (128 couleurs affichage simultanément) ; résolution maximum : 320 × 192 en mode graphique ; 3 modes textes ; affichage maximum pour le texte : 40 colonnes sur 24 lignes.

SON

4 voix sur 3 1/2 octaves chacune.

ENTRÉE/SORTIE

Compartiment réservé aux logiciels en cartouches ; accès direct au Bus de processeur pour l'adjonction de futurs périphériques ; sortie T.V. ; sortie moniteur ; 2 ports de sortie ; connecteur entrée/sortie en série.

LIVRÉS AVEC

Le manuel d'utilisation.
Un ouvrage de référence sur le langage de programmation ATARI BASIC.
Un transformateur d'alimentation.

QUEL TYPE D'ATARIEN ÊTES-VOUS ?

A chaque réponse correspond un carré de couleur :

CARRÉ ROUGE

1 B	2 A	3 B	4 C	5 B	6 C	7 B	8 A	9 C	10 B
11 A	12 C	13 A	14 B	15 A	16 B	17 A	18 B	19 C	20 A

CARRÉ JAUNE :

1 A	2 C	3 B	4 B	5 A	6 A	7 C	8 C	9 B	10 A
11 B	12 A	13 C	14 C	15 B	16 A	17 C	18 A	19 B	20 C

CARRÉ BLEU :

1 C	2 B	3 C	4 A	5 C	6 B	7 A	8 B	9 A	10 C
11 C	12 B	13 B	14 A	15 C	16 C	17 B	18 C	19 A	20 B

Additionnez vos carrés de couleur, la couleur dominante (7 et plus) détermine le type d'Atarien que vous êtes !

Carrés rouges* : ☐ *Type A — **Carrés jaunes* :** ☐ *Type B — **Carrés bleus* :** ☐ *Type C



A - L'ATARIMANIAK

Pourquoi vous le cacher plus longtemps, vous êtes un Atarimaniak ! Un inconditionnel des jeux-vidéo avant tout préoccupé par les scores qu'il réalise. L'esprit de compétition vous stimule, vous donne des ailes. Qu'il s'agisse de lutter seul contre la machine ou de vous mesurer à vos petits camarades, vous êtes toujours animé par la même rage de vaincre, toujours prêt à vous surpasser.

Côté tempérament vous êtes un battant, un gagneur, un fonceur. L'objectif à atteindre vous importe toujours plus que la manière d'y arriver : le résultat plus que la manière.

Pour un rien, vous lancez des défis : ce sont les challenges qui vous motivent, vous aiguillonnent. Certains de vos amis vous reprochent de ne pas faire assez dans la nuance, d'être trop spontané, trop entier. Les autres en revanche apprécient votre esprit d'initiative, votre côté « Tout Feu Tout Flamme ». Votre devise : « seul le résultat compte ».



B - L'ATARIEN CONVIVIAL

Les jeux-vidéo ne seront jamais qu'un prétexte à vous retrouver entre amis. Vous les considérez avant tout comme un excellent moyen de réunir des copains autour d'une console, et pour passer un bon moment.

Les jeux sont un instrument de détente et de loisirs, une sorte de dérivatif à la télé au cinéma ou au sport.

Vous avez horreur de la solitude et recherchez par tous les moyens la compagnie des autres. L'union fait la force, votre force.

Votre devise : « Plus on est de fous, plus on ri ! »



C - L'ATARIEN STRATÈGE

Vous préférez la certitude au doute, et la lumière aux zones d'ombre. Vous avez l'esprit cartésien, les 2 pieds sur terre et ne vous aventurez dans une direction que si vous êtes certain que c'est la bonne. Le jeu ne vous intéresse que dans la mesure ou vous arrivez à le maîtriser et à en démontrer tous les mécanismes : à chaque fois vous cherchez à réduire au maximum le hasard du jeu en essayant de percer à jour ses combinaisons et son fonctionnement. Esprit curieux, lucide et rationnel vous manquez peut-être de spontanéité aux yeux de vos amis mais ils admirent la logique de votre démarche et la rigueur de votre raisonnement. Vos actions ne sont en effet toujours que le résultat d'une longue et patiente réflexion.

Votre devise : « Rien ne sert de courir, il faut partir à point ».

PRO AM 84 : ÇA BOSSE DUR !



Les compétitions comptant pour le PRO AM 84 du ski de bosses ont débuté le 8 février 1984 et se dérouleront jusqu'au 10 avril. Dix épreuves disputées dans dix stations différentes et qui désigneront les qualifiés pour la finale le 14 avril à Tignes.

Organisé sous l'égide de l'ADSA (Association pour le Développement du Ski Artistique) et avec le parrainage de Magazine hebdo et de Pacific, le Pro-Am est le premier trophée Pacific du ski artistique.

L'épreuve dite des « bosses » consiste en une descente rapide avec de nombreuses bosses que le skieur doit dévaler en faisant un maximum de virages entrecoupés de sauts.

ATARI, en tant qu'Ordinateur Officiel du Pro Am 84, assurera le classement intermédiaire au fil des épreuves et par station ainsi que le classement national définitif lors de la grande finale de Tignes.

A l'issue de chaque épreuve de sélection disputée dans l'une des dix stations, sur les soixante hommes et seize femmes engagés, seize hommes et seize femmes



Henri Authier, vice-champion du monde 1975 de ski acrobatique, président de l'ADSA et créateur du PRO-AM de ski de bosses.

sont qualifiés pour une deuxième épreuve qui à son tour désignera les huit meilleurs chez les hommes et les quatre meilleures chez les femmes. A la finale à Tignes, la compétition regroupera donc 80 hommes et 40 femmes. Il est à noter par ailleurs que le Pro Am comporte trois sortes de classement :

- Un classement professionnel individuel (les participants sont des professionnels de ski).
- Un classement amateur individuel.
- Un classement « par équipe » associant un professionnel et un amateur.

Quant aux vainqueurs, ils recevront des prix d'un montant total de 200 000 francs, allant de stages gratuits de perfectionnement chez Henri Authier à des fixations Salomon en passant par des bâtons Kerma ou des combinaisons descente. Les sponsors média participant à cette coupe de bosses sont, outre Magazine Hebdo, Montagnes Magazine, Le Dauphiné Libéré et Radio Mont Blanc.

20 février 84	**: LA PLAGNE**
23 février 84	**: Mémorial Pierre-Foncet CHAMONIX**
31 mars 84	**: SAINT-GERVAIS**
4 avril 84	**: LES DEUX ALPES**
6 avril 84	**: ALPE D'HUEZ**
10 avril 84	**: VAL D'ISERE**
14 avril 84	**: FINALE - TIGNES**

L'AGENDA SPORTIF

• AUTOMOBILE

Février :
(Dim. 26) : Grand prix Formule 1 du Brésil

Mars :
(2, 3, 4) : Rallye Lyon-Charbonnières
(6-11) : Rallye du Portugal
(Sam. 10) : Grand prix Formule 1 Afrique du Sud
(du 31 au 1 Avril) : Rallye des Garrigues

Avril :
(Dim. 8) : Championnat d'endurance à Monza
(13, 14, 15) : Rallye alpin Jean Bébra
(19-23) : Safari Rallye

• MOTO

Avril :
(21-22) : 24 heures du Mans

• CYCLISME

Février :
(Dim. 26) : Championnat de France de Cross au Touquet.
(Lun. 27) : Tour du Haut Var

Mars :
(8-14) : Paris-Nice
(24-25) : Critérium International de la Route
(28-30) : Tour Midi-Pyrénées

Avril :
(Dim. 9) : Paris-Roubaix
(Mar 24) : Paris-Camenbert

• FOOTBALL

Février :
(Mer. 22) : Coupe de France 1/16e finales matches retour

Mars :
(Sam. 25) : Championnat France 1ère division
(Sam. 3) : Championnat 1ère division
(Mer. 7) : 1/4 finale coupe d'Europe
(Sam. 10) : Championnat 1ère division
(Mer. 14) : Championnat 1ère division
(Sam. 17) : 1/8e finale aller coupe de France
(Mer. 21) : 1/4 de finale Coupe d'Europe
1/8e finale Coupe de France Matches retour
(Sam. 24) : Championnat 1ère division
(Sam. 31) : Championnat 1ère division

Avril :
(Mer. 4) : 1/4 finale aller Coupe de France
(Sam. 7) : Championnat 1ère division
(Mar. 11) : 1/2 finale Coupe d'Europe
1/4 finale retour Coupe de France
(Sam. 14) : Championnat 1ère division
(Sam. 21) : Championnat 1ère division
(Mer. 25) : 1/2 finale Coupe d'Europe

• RUGBY

Février :
(Dim. 26) : Championnat de France Matches retours

Mars :
(Sam. 37) : Tournoi des Cinq Nations France - Angleterre
(Dim. 11) : Championnat de France matches retours
(Sam. 17) : Tournoi des Cinq Nations Ecosse - France

Avril :
(Dim. 1er) : 1/16e finale Championnat de France
(Dim. 8) : 1/2 finale Coupe de France
(Dim. 15) : 1/8e finale Championnat de France
(Dim. 22) : Finale Coupe de France

• TENNIS

Février :
(24 au 26) : Coupe Davis

Avril :
(16 au 22) : Open de Monte-Carlo

• BASKET

Mars :
(Jeu. 29) : Finale Coupe d'Europe

• VOLLEY

Mars :
(17-18) : Tournoi des As.
(22-26) : Tournoi de Paris à Bercy

Avril :
(7-8) : Tournoi des As.

« EN CADENCE »

Si vous êtes allé voir Flashdance, vous avez certainement été intrigués par les pas de danse de ces jeunes américains qui font rêver Jennifer Beals, la vedette du film. Eh bien, étonnés, vous risquez encore de l'être longtemps ces prochaines semaines : la nouvelle vague de danse américaine va déferler en France et, bientôt, moon walk, smurph, break, scratch, freeze - et j'en passe - n'auront plus de secrets pour vous. Mettez sur votre platine un disque de New Edition ou de Stalamar ; vous verrez, c'est étonnant : vous smurferez de plaisir !

NOUVEAUTÉS CINÉMA
Source : "CINÉMA ET JEUNESSE"

UN NOUVEAU SUPER-FILM

UN AMOUR DE SWANN **

Film français de Volker Schoendorff, avec Ornella Mutti, Alain Delon, Fanny Ardant. Durée : 1 h 50.

Depuis vingt ans, il était question d'adapter l'œuvre de Marcel Proust pour le cinéma. Luchino Visconti a abandonné le projet ainsi que Joseph Losey.

L'Allemand Volker Schoendorff, qui a transposé avec succès un des monuments de la littérature allemande, « Le Tambour », s'est attaqué à une partie de « A la recherche du temps perdu ».

Bien sûr, le style génial et unique de Proust n'y est pas. Mais le baron Charlus a le visage d'Alain Delon et pour ceux qui n'ont pas eu le courage de se lancer dans la lecture des 21 volumes de l'œuvre de Marcel Proust ils trouveront là un encouragement et peut-être l'envie d'en savoir plus...

UN NOUVEAU CHOUETTE-FILM

TO BE OR NOT TO BE**

Film américain de Alan Johnson, avec Mel Brooks, Anne Bancroft. Durée : 1 h 55.

Mel Brooks est de retour ; par le biais d'une adaptation d'un des classiques du cinéma, le « To be or not to be » de Ernst Lubitsch qui date de 1942.

Avec son comique burlesque à la bouffonerie ravageuse, Mel Brooks s'en prend à son tyran favori, Hitler. Directeur et acteur d'une troupe de théâtre (il est amené à jouer le monologue de Hamlet qui commence par To be or not to be) en Pologne, au moment de l'invasion nazie en 1939, Mel Brooks multiplie les gags, les quiproquos et les règlements de compte aux régimes politiques fascistes.

Le scénario parfait qui va du drame à la farce, qui confronte le monde imaginaire de la scène à celui bien réel de l'oppression et de la terreur, est enrichi de numéros musicaux, véritables clous qui mettent en valeur le couple Brooks-Bancroft.

On rit beaucoup et on apprécie le ton plus mesuré de Brooks. Cette interprétation burlesque d'un des moments les plus tragiques de l'histoire ne peut être que salutaire dans notre époque si troublée.

UN NOUVEAU SUPER FILM

MEURTRE DANS UN JARDIN ANGLAIS**

Film britannique de Peter Greenway avec Anthony Higgins, Janet Suzman, Anne-Louise Lambert. Durée : 1 h 48.

L'Angleterre à la fin du XVIIe siècle. Une histoire d'infortune conjugale, un peintre étrange, qui peint douze tableaux qui se révèlent être remplis de messages, la disparition et la mort d'un mari... Tous les ingrédients d'un sujet digne d'Agatha Christie.

Mais en plus une réalisation extraordinaire qui fait de ce film un film au ton unique, d'une qualité artistique trop rare et qui ravira les futurs cinéphiles.

UN NOUVEAU CHOUETTE FILM

KRULL*

Film américain de Peter Yates avec Ken Marshall, Fredde Jones, Francesca Amis. Durée : 1 h 57.

Krull est un film fantastique qui mélange les époques et permet de passer de la légende du Roi Arthur aux mondes de la guerre des Etoiles. L'histoire est fascinante et grâce aux effets spéciaux particulièrement réussis, nous passons un bon moment.

NOUVEAUTÉ MUSIQUE

U2 « War » et « Live ». Ça s'écrit U2 et ça se prononce you-two (ioutou). Si vous ne connaissez pas encore, précipitez-vous chez votre disquaire. Les musiciens de U2 jouent un rock énergique qui pourrait bien devenir l'un des hymnes des années 80. Même si vous ne comprenez pas toutes les paroles, sachez au moins qu'elles sont intelligentes et lucides. Quant à la musique, certains morceaux comme « New year's day » -un archi-tube- vous feront lever de votre fauteuil et parions que vous vous lancerez, tel le chanteur du groupe, dans une folle sarabande. Un mini 33 tours rassemblant leurs meilleurs morceaux enregistrés en public est en train de faire un malheur. C'est leur 4e album. A écouter d'urgence « War » qui fera la guerre à vos tympans sans pour autant les massacrer...

Bande Originale de « Furyo » - musique de Ruychi Sakamoto. Avez-vous vu Furyo ? Si ce n'est pas le cas, il est quasiment impossible que vos oreilles n'aient pas été bercées en écoutant la radio par ce magnifique morceau composé par un des comédiens du film, héros aux côtés de David Bowie : « Bamboo music ». Une musique lancinante remplie d'effets réalisés au synthétiseur : le raffinement japonais allié au modernisme américain font de la musique de Sakamoto une sucrerie délicieuse à laquelle il est difficile de résister...

Spacio Béral

NOUVEAUTÉS LIVRES

Et si l'on s'attardait un peu sur quelques B.D. Tout d'abord Kebra, le petit rat zonard vêtu d'un jean, de 'tiags (comme il dit) et d'un vieux zonblou (comme il dit encore).

Son milieu : la banlieue et sa zone. Son langage : le verlan. Ne jouez pas les innocents, je sais très bien que beaucoup d'entre vous parlent le verlan aussi bien que Kebra. Alors, je ne vais pas vous faire un dessin ; Tramber et Jano s'en chargent. Moi, je ne m'en suis toujours pas remis, j'en ris encore. C'est que les aventures de Kebra et sa bande sont vraiment désopilantes. Surtout lorsqu'au coin d'une rue, Kebra rencontre Kruel et ses Hell's Angels, 5 ou 6 loups qui sèment la terreur dans la banlieue. Ecoutez, « La honte aux trousses » le dernier Kebra est un chef d'œuvre. Si l'album vous a plu, il vous en restera encore 3 à lire parus dans la collection : « Les Humanoïdes Associés ». Dans le même genre et la même collection, jetez un œil du côté de Margerin et de sa série « Rickie Banlieue » : Le dernier en date, « Radio Lucien » est un bijou !



SOLUTIONS PROGRAMMES DE JEUX CACHÉS



1/ JOUST
2/ TENNIS
3/ PHOENIX
4/ VANGUARD
5/ GALAXIANS

Cases à double carré : JUNGLE HUNT
Cases rondes : ASTERIX

Vous voyagez dans un espace fantastique
dont les seules frontières sont celles de l'imaginaire.
Prochain arrêt:



LA QUATRIÈME DIMENSION

TWILIGHT ZONE

"LA QUATRIÈME DIMENSION" • DAN AYKROYD • ALBERT BROOKS • SCATMAN CROTHERS
JOHN LITHGOW • VIC MORROW • KATHLEEN QUINLAN

Produit par
STEVEN SPIELBERG et JOHN LANDIS

Ecrit par
JOHN LANDIS
Réalisé par
JOHN LANDIS

Récit de
GEORGE CLAYTON JOHNSON
Scénario de
GEORGE CLAYTON JOHNSON et
RICHARD MATHESON et JOSH ROGAN
Réalisé par
STEVEN SPIELBERG

Musique de
JERRY GOLDSMITH
D'après une histoire de
JEROME BIXBY
Scénario de
RICHARD MATHESON
Réalisé par
JOE DANTE

Producteur Exécutif
FRANK MARSHALL
D'après une histoire de
RICHARD MATHESON
Scénario de
RICHARD MATHESON
Réalisé par
GEORGE MILLER

DOLBY STEREO
DANS CERTAINES SALLES

Roman de Robert BLOCH
aux Editions J'AI LU

Bande originale
sur Disque et K7

Distribué par WARNER-COLUMBIA FILM

WARNER BROS
A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY